memory-map®

Start here, go anywhere™

Adventurer 3500

"Very easy to use with amazingly fast screen compared to others."

Graham Thompson,
Trail Magazine

Guide Utilisateur

memory-map®

Start here, go anywhere™

GUIDE UTILISATEUR

Adventurer 3500

Introduction

Merci d'avoir choisi un Adventurer 3500. Le présent manuel a été conçu pour indiquer comment utiliser l'Adventurer 3500 et exploiter tout le potentiel de votre GPS.

Si vous souhaitez utiliser votre GPS immédiatement, veuillez prendre quelques instants pour consulter le guide de prise en main et vous familiariser avec les principales commandes.

Lorsque vous êtes prêt, le présent manuel présente les fonctions avancées du GPS, ce qui inclut le téléchargement des routes et des cartes de votre ordinateur vers l'Adventurer 3500.

Contents

Adventurer 3500
- Guide de prise en main — Page 3
- Icônes et menus — Page 4
- Menus étendus — Page 5
- Utilisation de l'Adventurer 3500 — Page 6
  - Consultation de cartes — Page 6
  - Affichage de la position GPS — Page 6
  - Routes, marques et traces — Page 7
  - Recherche de lieux — Page 9
  - Options de menu — Page 9
  - Paramètres de l'appareil — Page 10
  - Paramètres d'alimentation et de batterie — Page 10
- Utilisation d'Adventurer 3500 avec Memory-Map sur votre ordinateur — Page 11
  - Connexion à l'ordinateur — Page 11
  - Transfert de routes, traces et marques depuis/vers Adventurer — Page 11
  - Envoi de cartes standard à Adventurer — Page 12
  - Envoi de cartes Digital Map Shop à Adventurer — Page 14
- Utilisation de cartes microSD supplémentaire — Page 16
- Support — Page 17

memory-map®
Start here, go anywhere™

USER GUIDE

Adventurer 3500

Guide de prise en main

Vous souhaitez utiliser votre GPS sans attendre ? Le présent guide de prise en main permet de se familiariser avec l'Adventurer 3500 et ses caractéristiques.

1) Chargement de l'Adventurer 3500

Ouvrez doucement le rabat situé en bas du GPS et connectez le chargeur secteur fourni ou le câble USB pour ordinateur. Un voyant rouge s'affiche sur le GPS pour indiquer qu'il est en cours de chargement. Il devient vert lorsque la batterie est à pleine capacité.

2) Activation du GPS

Maintenez enfoncé le bouton sur la partie avant de l'unité et attendez que cette dernière démarre. Lorsque le GPS est prêt, faites glisser le bouton de démarrage vers la droite. Dans le menu principal, appuyez sur le bouton Cartes pour mettre le GPS en mode Extérieur.

3) Affichage de votre position

Le GPS se verrouille sur votre position immédiatement. L'icône Cadenas s'affiche pour confirmer le verrouillage. Appuyez sur cette icône pour passer à votre emplacement actuel et l'afficher sur la carte. Votre position est représentée par une icône.

Si votre position change, la carte défile automatiquement. Si vous souhaitez bénéficier d'un défilement automatique de la carte, faites glisser votre doigt ou stylet sur l'écran. Vous pouvez également utiliser les boutons de zoom avant et arrière pour agrandir ou réduire la carte.

Pour afficher des informations telles que votre vitesse et cap, appuyez sur le bouton Menu, puis sur le bouton Paramètres et calques. Sélectionnez GPS > Position dans le menu déroulant. La fenêtre peut être déplacée et redimensionnée. Elle peut également être fermée avec le bouton X situé dans le coin supérieur droit.

4) Affichage de votre trace

Adventurer 3500 affiche une trace de vos déplacements sur la carte. Vous pouvez vérifier la distance parcourue, par exemple, en appuyant sur l'un des points de cette trace et en appuyant sur Propriétés dans le menu qui s'affiche. Vous pouvez également consulter la distance parcourue en appuyant rapidement sur le bouton situé sur la façade du GPS. Appuyez à nouveau sur ce bouton pour revenir à la carte.

5) Arrêt du GPS

Lorsque vous souhaitez arrêter le GPS, vous devez arrêter le logiciel Memory-Map en premier en cliquant sur l'icône Menu étendu, puis en cliquant sur l'icône Quitter. Vous pouvez ensuite arrêter le GPS en maintenant le bouton situé sur la partie avant et en sélectionnant Arrêter.

Icôns & Menus

Verrouillage GPS

Appuyer pour verrouiller l'icône Position au centre de l'écran et activer le défilement de la carte

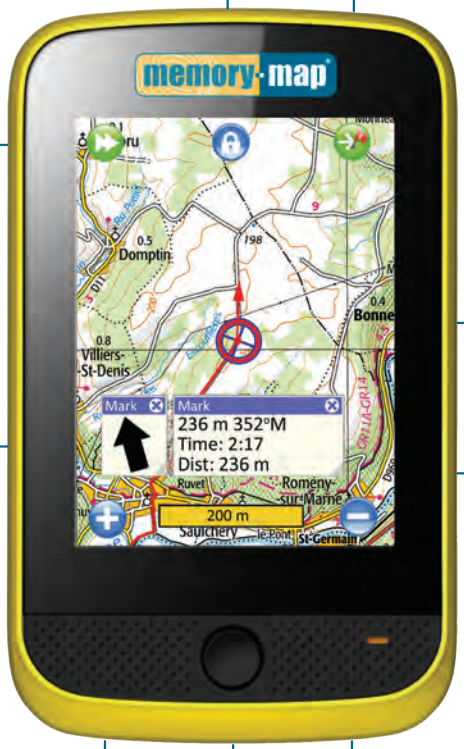
Aller vers un point

Affiche la liste des points les plus proches de votre position. Appuyez sur celui de votre choix pour commencer la navigation et l'enregistrement de la trace

Menu

Affiche les options de menu étendu

- Réglages et Options de Calque
- Liste de cartes
- Information
- Ajout d'un point
- Affichage des données



Position

Montre la position actuelle et la direction de déplacement. Appuyez sur la touche Verrouillage GPS pour afficher la position au centre de l'écran

Cap suivi

Affiche la flèche de direction vers le prochain point

Affichage Navigation

Affiche les informations de navigation vers le prochain point. Tapez et Tirez pour déplacer la fenêtre ou coin droit du bas pour redimensionner.

Appuyez sur ⊗ ou déplacez la fenêtre en-dehors de l'écran pour fermer

Zoom Avant

Appuyez pour grossir la vue. Plusieurs touches font basculer sur la carte d'échelle inférieure

Barre d'Echelle

Indicateur d'échelle / distance. Changez l'affichage dans le menu Réglages et options de Calque

Zoom Arrière

Appuyez pour réduire la vue. Plusieurs touches font basculer sur la carte d'échelle supérieure

Informations et menus étendus

Réglages & Options de Calque

Affichage de la liste des cartes et recherche de nom de lieux. Créez, affichez, masquez ou cherchez des données. Gérez les réglages dont unités, alarmes et fuseau horaire. Voyez l'état GPS.

Fichier d'aide et Gestion de la licence

Menu

Appuyez pour revenir au menu

Info

Affichez l'état GPS

Affichage de la position

Affiche la vitesse, le cap à suivre, l'altitude et la position. Personnalisez les unités dans le menu Réglages.

Tapez et Gardez la position GPS ou **Réglages > GPS Position** **>**

pour fermer ou bien déplacez la fenêtre en-dehors de l'écran

Liste de cartes

Affiche une liste de cartes disponibles autour de la position actuelle

Tip : *Tapez et maintenez sur l'écran a également accès à ce menu*

Quitter

Appuyez pour sortir de Memory-Map. Sauvegarde toutes les données et revient au menu principal.

Affichage des données

Appuyer pour afficher les données de position en touchant l'écran.

Changez le format de position dans Réglages & Options de Calque

Ajouter un point

Placez un point n'importe où sur la carte d'une seule touche

Défilement de la carte

Tapez et Glissez sur l'écran pour faire défiler la carte

Utilisation de l'Adventurer 3500

Activation du GPS et du mode Carte

Pour activer le GPS, maintenez enfoncé le bouton situé sur la partie avant de l'unité et faites glisser le bouton d'alimentation vers la droite. L'Adventurer 3500 affiche le menu principal.

Appuyez sur le bouton Cartes pour placer le GPS en mode Carte. Il s'agit du mode principal de l'Adventurer 3500, qui affiche la dernière carte utilisée.

Déplacement sur la carte

Vous pouvez facilement déplacer la carte en appuyant avec le stylet fourni, et en le faisant glisser. Vous pouvez également utiliser votre ongle. Les boutons de zoom avant et arrière permettent de grossir ou réduire l'affichage de la carte.

Ouverture d'une carte

Pour ouvrir une carte, appuyez sur l'icône de menu étendu pour afficher toute la rangée d'icônes, puis appuyez sur Paramètres et calques pour afficher le menu déroulant. Dans la liste, sélectionnez Cartes pour afficher la liste de cartes. Appuyez sur l'un des noms de la liste pour afficher la carte correspondante.

CONSEIL : Vous pouvez également ouvrir les cartes en fonction de votre emplacement actuel en appuyant sur la carte ouverte avec le stylet. Un menu affiche les différentes cartes sélectionnées. La carte ouverte est signalée par une marque. Pour ouvrir une autre carte, appuyez sur son nom dans la liste.

Affichage de votre position GPS

Dès que vous activez le mode Carte, le GPS commence à acquérir un verrouillage GPS. L'icône Cadenas s'affiche de façon continue pour confirmer le verrouillage. Lorsque le bouton est fixe, appuyez dessus pour afficher votre emplacement sur la carte avec l'icône Position. Pendant que vous vous déplacez, l'icône Position reste au centre de l'écran et la carte défile automatiquement.

Pour vérifier la force du signal GPS, appuyez sur l'icône Menu étendu suivie par l'icône Paramètres et calques pour afficher le menu déroulant. Dans le menu, sélectionnez GPS > Satellites pour afficher les informations relatives au signal actuel. Le signal GPS ne peut être verrouillé que s'il comporte au moins trois barres, un nombre supérieur offrant une meilleure résolution.

Lors d'une utilisation normale, Adventurer 3500 peut obtenir un verrouillage GPS en deux minutes. Si vous utilisez le GPS pour la première fois, ou si ce dernier n'a pas été utilisé pendant quelques temps, l'acquisition de la position peut prendre plus de temps.

Affichage d'informations GPS supplémentaires

L'Adventurer 3500 permet également d'afficher des informations GPS supplémentaires, telles que vos coordonnées actuelles (sous forme de grille OS ou Lat/Lon), votre vitesse, votre cap, votre vitesse moyenne, le cap moyen et l'altitude. Pour afficher ces informations, appuyez sur l'icône de menu étendu, puis sur Paramètres et calques. Dans le menu déroulant, sélectionnez GPS > Position.

Cette fenêtre peut être déplacée en appuyant de façon prolongée sur la barre supérieure bleue et en la faisant glisser vers l'emplacement requis. Vous pouvez également la redimensionner en appuyant sur le coin inférieur droit et en la faisant glisser pour obtenir la taille requise. Vous pouvez également personnaliser les données qui s'affichent dans cette fenêtre, ainsi que les unités utilisées (m/h, km/h, etc.). Veuillez consulter la section relative aux paramètres supplémentaires de Memory-Map à la page 9 pour plus de détails.

Utilisation des routes, marques et traces

Lorsque vous utilisez Adventurer 3500, les données de navigation peuvent s'afficher sous trois formes distinctes, appelées calques. Ainsi, vous pouvez afficher des routes, des marques ou des traces.

Les routes correspondent à une séquence de points de route interconnectés jusqu'à votre destination. Par exemple, une randonnée que vous avez créée ou téléchargée et souhaitez conserver.

Création de routes

Les routes peuvent être créées depuis le logiciel Memory-Map sur votre ordinateur, ou téléchargées à partir de sites Web de partage d'itinéraires, tels que TrailZilla (www.trailzilla.com), puis transférés sur votre Adventurer 3500. Veuillez consulter le fichier d'aide du logiciel Memory-Map PC sur votre ordinateur pour plus de détails sur la création de routes. Vous trouverez les instructions de transfert des routes du logiciel Memory-Map vers l'Adventurer 3500 à la page 11 de ce manuel.

Il est plus facile de créer des routes sur l'ordinateur, puis de les télécharger sur l'Adventurer 3500, mais vous pouvez cependant créer des routes directement sur le GPS. Pour ce faire, positionnez la carte au point de départ de la route. Appuyez sur l'icône Menu étendu, suivie de Paramètres et calques. Sélectionnez Calques > Créer > Route dans le menu déroulant.

Appuyez sur le point correspondant au point de départ, puis sur l'emplacement du premier point de route et ainsi de suite. Le GPS connecte automatiquement les points avec une ligne pour former une route. Après avoir ajouté les points de route, appuyez deux fois sur l'écran pour signaler le dernier point de route et quitter le mode de création.

Si vous avez atteint le bord de la carte et souhaitez ajouter d'autres points de route, terminez la route comme indiqué plus haut et faites défiler la carte de façon à afficher le dernier point de route, ainsi que la zone sur laquelle vous souhaitez ajouter des points de route. Maintenez l'appui sur le dernier point de route, puis sélectionnez Ajouter un point de route après et poursuivez l'opération si nécessaire.

Vous pouvez consulter des informations supplémentaires sur la route, afficher un profil de colline, ajouter d'autres points de route ou supprimer une route en maintenant un appui sur l'une des lignes reliant les points de route afin d'accéder au menu Route (les appuis correspondent aux actions associées au bouton droit de la souris sur un ordinateur).

Suivre une route

Lorsque vous suivez une route, le GPS vous dirige vers les différents points de route et fournit des informations détaillées sur la route, telles que la distance, le cap et le temps nécessaire pour atteindre le point de route suivant, l'heure d'arrivée prévue, la distance jusqu'à la fin de la route et bien plus encore.

Pour suivre une route, recherchez cette route à l'écran, puis maintenez l'appui sur l'une des lignes reliant les points de route. Dans le menu qui s'affiche, sélectionnez Suivre la route. Deux fenêtres de navigation s'affichent. Si votre position GPS est connue, la fenêtre de gauche affiche la direction à suivre pour rejoindre le point de route suivant, tandis que le volet de droite affiche des informations sur la route.
Au cours de votre progression sur la route, le GPS sélectionne automatiquement le point de route suivant, ce qui permet de s'assurer que vous allez dans la bonne direction.
Pour ne plus suivre une route, fermez simplement les deux fenêtres de navigation.

Les marques sont des points de route uniques qui n'appartiennent pas à une route. Par exemple, une marque peut servir à identifier un point de rencontre ou l'emplacement d'un géocache

Créations de marques

Tout comme les routes, les marques se créent sur votre ordinateur et sont ensuite transférées sur l'Adventurer 3500. Il est également possible de les créer directement sur le GPS. Consultez le fichier d'aide du logiciel Memory-Map pour plus de détails sur la création de marques avec le logiciel. Vous trouverez les instructions de téléchargement des marques du logiciel Memory-Map vers l'Adventurer 3500 à la page 11 de ce manuel.

La création de marques directement sur le GPS est simple. Déplacez la carte vers l'endroit où vous souhaitez placer la marque. Appuyez sur l'option Menu étendu suivie par l'icône Marque (indiquée ci-dessus). Appuyez ensuite sur l'endroit où vous souhaitez placer la marque. Un drapeau s'affiche si l'opération réussit.

Vous pouvez modifier les propriétés de la marque, telles que son nom, ou préciser ses coordonnées en maintenant l'appui sur la marque et en sélectionnant Propriétés dans le menu. Lorsque la fenêtre Propriétés du point est active, vous pouvez modifier le nom de la marque en appuyant sur la zone Nom et en appuyant sur le bouton Clavier pour accéder au clavier. Vous pouvez utiliser la même méthode pour régler la position de la marque, ou lui ajouter des notes, telles que le numéro de téléphone d'un café. Après avoir modifié la marque, appuyez sur OK pour enregistrer les modifications et revenir à la carte.

Comment atteindre une marque

L'Adventurer 3500 peut vous diriger vers une marque, en vous donnant la direction à suivre et la distance vous séparant de la marque. Pour utiliser la fonctionnalité Rallier marque, recherchez la marque vers laquelle vous vous dirigez, maintenez l'appui et sélectionner Rallier marque. Vous pouvez également appuyer sur le bouton Marque et sélectionner la marque cible.

Deux fenêtres de navigation s'affichent. La fenêtre de gauche affiche la direction à suivre pour atteindre la marque, tandis que le volet de droite affiche des informations sur la navigation.
Pour ne plus suivre la direction menant à la marque, fermez simplement les deux fenêtres de navigation.
Pour supprimer une marque, maintenez l'appui sur cette marque et sélectionnez Supprimer dans le menu.

Les traces servent à représenter le parcours que vous avez effectué, tel qu'il a été enregistré par le GPS. Pendant que vous vous déplacez, l'Adventurer 3500 doit automatiquement enregistrer la trace, qui représente votre parcours.

Les traces sont enregistrées automatiquement par le GPS pendant vos déplacements et sont représentées par une ligne continue qui s'affiche derrière la position GPS. La trace enregistre automatiquement la distance parcourue, la durée du trajet, ainsi que les vitesses maximale et moyenne.
Ces traces peuvent être enregistrées sur l'ordinateur pour être consultées ou utilisées ultérieurement. Vous trouverez plus de détails à ce sujet à la page 11.

Affichage des informations sur les traces ou le trajet

Pour afficher des informations détaillées sur votre trajet, telles que la distance couverte, la vitesse maximale et le temps total de mouvement, maintenez l'appui sur la trace et sélectionnez Propriétés dans le menu. Vous pouvez procéder ainsi lorsque la trace est en cours d'enregistrement pour afficher des détails précis à la seconde, ou après avoir terminé votre parcours et pour avoir une vue d'ensemble.

Vous pouvez également afficher les informations de distance en appuyant sur le bouton situé à l'avant de l'unité. La distance totale parcourue s'affiche à l'écran, ainsi que les contrôles de luminosité et les options permettant de mettre l'unité en veille. Vous pouvez également quitter Memory-Map et revenir au menu principal.

Recherche d'un lieu en fonction du nom

Si vous connaissez le nom d'un emplacement, vous pouvez y accéder directement au moyen de la fonction Trouver un lieu. Activez le menu étendu, puis Paramètres et calques, et sélectionnez Trouver un lieu dans le menu déroulant.

La recherche avec « Trouver un lieu » fonctionne comme un filtre. Plus vous entrez de lettres, plus les résultats affichés seront précis. Par exemple, le fait de taper « Bor » risque de renvoyer des centaines de noms commençant par ces lettres. Par contre, si vous entrez « Bordeaux », vous trouverez beaucoup plus rapidement.

Pour rechercher un lieu, appuyez sur la zone Rechercher, puis appuyez sur le bouton Clavier dans l'angle inférieur pour afficher le clavier à l'écran. Tapez le texte recherché et appuyez sur le bouton - -> pour lancer la recherche. Les résultats s'affichent en dessous.
Pour afficher le lieu sur la carte, appuyez deux fois sur son nom dans la liste. Si vous souhaitez marquer automatiquement ce lieu, assurez-vous que la case Créer une marque est bien cochée.

Recherche d'un emplacement en fonction de ses coordonnées

Si vous connaissez les coordonnées (latitude/longitude) d'un lieu, vous pouvez les entrer avec l'option Trouver un lieu. Suivez les instructions ci-dessus pour activer le menu Trouver un lieu et appuyez sur la case Coordonnées. Affichez le clavier et tapez les coordonnés recherchées. Par exemple, SU 62392 51191. Appuyez sur la touche Entrée du clavier pour afficher l'emplacement sur la carte. Si vous souhaitez également marquer ce lieu, assurez-vous que la case Créer une marque est bien cochée.

Options supplémentaires de Memory-Map

Appuyez sur le menu étendu, puis sur Paramètres et calques pour afficher le menu déroulant qui permet d'accéder aux options et paramètres supplémentaires.

Carte – Affichez toutes les cartes installées sur l'Adventurer 3500 et ouvrez celle que vous souhaitez. Lorsque vous envoyez une nouvelle carte sur l'Adventurer 3500, accédez à la liste de cartes en premier et appuyez sur Actualiser pour mettre la liste de cartes à jour.

Calque – Gérez les calques (routes, marques et traces) de votre périphérique. Vous disposez d'un gestionnaire de calques, qui permet de manipuler, créer et supprimer des calques, ou de les afficher/masquer. Vous pouvez également ouvrir les calques envoyés depuis votre ordinateur ou enregistrer les calques à transférer vers cet ordinateur. Veuillez consulter la page 11 pour plus de détails.

Trouver un lieu– Recherche d'un emplacement ou de coordonnées. Veuillez consulter la page 9 pour plus de détails.

Paramètres – Modifiez les paramètres du périphérique, ce qui inclut les unités de mesure (m/h, km/h) et le format (Coordonnées IGN, latitude/longitude, etc.). Les options de la section Paramètres permettent de personnaliser les données de navigation qui s'affichent lorsque vous suivez une route ou une marque, et lorsque vous affichez des informations sur la position GPS.

GPS – Affichez la force du signal satellite et des informations GPS supplémentaires. Vous pouvez également placer une marque à votre position GPS à ce niveau.

License – Permet de vérifier l'état des licences de cartes sur votre carte microSD.

Aide – Fournit une synthèse des informations du présent manuel. Cette fonction est idéale lorsque vous êtes en randonnée..

Quitter – Enregistre toutes les données de calque et permet de quitter le mode Carte et de revenir au menu principal. Utilisez systématiquement cette option (ou l'icône Quitter) pour quitter Memory-Map avant de désactiver le périphérique.

Options supplémentaires du périphérique

Les options supplémentaires de l'Adventurer 3500 sont accessibles à partir du bouton Paramètres, disponible dans l'écran principal lorsque vous démarrez le GPS. Ces paramètres incluent :

Luminosité –Règle la luminosité du rétro-éclairage. Plus le rétro-éclairage est lumineux, plus l'unité est facile à lire à la lumière du jour. Toutefois, la consommation est directement proportionnelle au niveau de luminosité.

Volume –Règle le volume du haut-parleur interne. Vous pouvez également désactiver le son lorsque vous appuyez sur l'écran pour désactiver Touch Tone (Tonalité tactile).

Langue – Modifie la langue du menu principal. La langue de l'interface de Memory-Map peut être changée, si nécessaire

Étalonnage par touche – Permet d'étalonner à nouveau l'écran tactile si ce dernier semble déréglé. L'écran est étalonné en usine, par conséquent cette option ne doit être utilisée qu'en cas de nécessité absolue.

Économie – Permet de désactiver le rétro-éclairage du périphérique ou le périphérique lui-même après une période d'inactivité. Compte-tenu de la façon dont Memory-Map enregistre votre journal de trace lorsque vous utilisez le périphérique, nous recommandons fortement de définir le paramètre Power Down Time (Temps de désactivation) sur Toujours actif lorsque vous utilisez Memory-Map sur le périphérique. Cette fonctionnalité peut être utilisée avec les autres applications disponibles pour le périphérique, telles que le logiciel Golf. La fonctionnalité Contre-jour ne peut être utilisée que dans les autres applications disponibles pour le périphérique.

Information – Fournit des informations sur le matériel et permet de mettre à jour le périphérique dès que des mises à jour sont disponibles.

Chargement du périphérique et optimisation de la batterie

La batterie de l'Adventurer 3500 peut être chargée avec l'adaptateur secteur inclus, le chargeur de voiture ou le chargeur USB lorsque l'appareil est connecté à l'ordinateur. La solution la plus rapide consiste à utiliser l'adaptateur secteur. Le voyant situé sur la partie avant de l'unité devient rouge pendant le chargement, puis vert lorsque l'unité est totalement chargée.

Lors de l'utilisation du GPS vous pouvez rapidement mettre l'unité en veille en appuyant sur le bouton situé à l'avant de l'appareil, puis en sélectionnant Veille dans le menu. Lorsque le mode Veille est actif sur l'Adventurer 3500, ce dernier réduit son mode de consommation autant que possible, de façon à préserver la batterie. Lorsque vous appuyez sur le bouton situé sur la partie avant de l'unité du 3500, ce dernier passe directement en mode Carte.

Utilisation d'Adventurer 3500 avec Memory-Map sur votre ordinateur

Connexion du GPS avec Memory-Map sur l'ordinateur

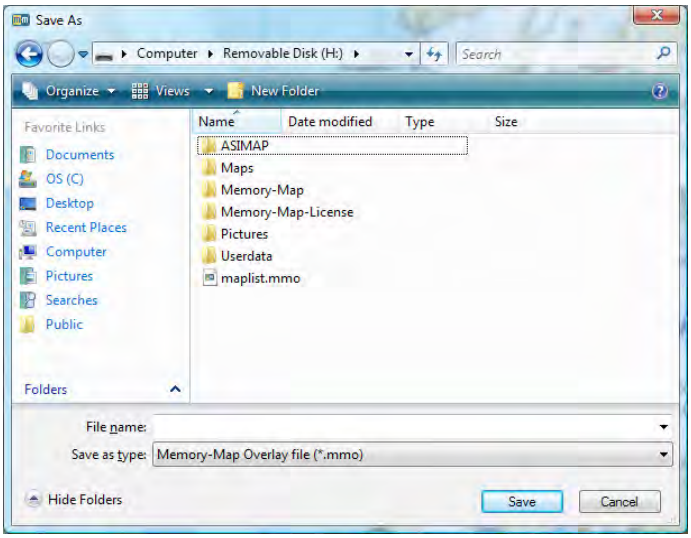
A la différence des Pocket PC ou des GPS Garmin, l'Adventurer 3500 est reconnu comme un disque amovible par votre ordinateur. Cela signifie que dans Memory-Map vous n'utiliserez pas les fonctions du menu GPS de votre Adventurer 3500 pour les opérations de connexion ou d'interaction.

Toutefois, les cartes, les routes et les traces peuvent être transférées sur l'appareil en suivant les instructions des sections suivantes.

Transfert des routes, traces et marques vers l'Adventurer 3500

Vous pouvez transférer les routes, les traces ou les marques de Memory-Map enregistrées sur votre ordinateur vers l'Adventurer 3500 de la façon suivante :

1) Quittez Memory-Map sur le 3500, si ce dernier est en cours d'exécution, en appuyant sur le bouton Quitter (il peut être nécessaire d'appuyer sur Menu étendu en premier) puis connectez l'Adventurer 3500 sur votre ordinateur avec le câble USB. Appuyez sur le bouton de connexion sur l'écran de l'Adventurer 3500 et ce dernier est alors perçu comme un lecteur amovible.



2) Dans Memory-Map sur votre ordinateur, cliquez du bouton droit sur la route, la trace ou la marque en question et choisissez l'option Enregistrer sous. Vous devez cliquer sur la route ou la trace qui s'affiche sur la carte. Ne cliquez pas sur une route ou une trace dans l'arborescence du calque, car cette opération ne fonctionnera pas sur l'unité.

3) Dans la fenêtre Enregistrer sous, choisissez le lecteur amovible qui contient la carte SD de l'unité. Cette carte est facile à identifier car elle contient plusieurs dossiers Memory-Map, ainsi que le dossier Userdata, comme indiqué ci-dessous.

Double-cliquez sur le dossier Userdata et nommez les fichiers de façon à pouvoir les reconnaître facilement et cliquez sur Enregistrer.

4) Important – Déconnectez le 3500 en toute sécurité de votre ordinateur en effectuant un clic droit sur le lecteur à partir de votre ordinateur, puis sélectionnez Éjecter dans le menu. Si vous utilisez Windows XP, vous devez utiliser l'option « Supprimer le périphérique en toute sécurité » située dans la barre d'état système pour retirer le périphérique.

5) Débranchez le câble USB du 3500, puis lancez Memory-Map. Appuyez sur l'icône Menu étendu, puis sur Paramètres et calques. Enfin, appuyez sur Calque > Ouvrir. Une liste de fichiers s'affiche. Sélectionnez le fichier que vous souhaitez ouvrir et afficher sur la carte.

Transférer des points, routes et traces de l'Adventurer 2800 sur votre PC

Pour sauvegarder des points, route et traces et les utiliser dans Memory-Ma p sur votre PC, veuillez suivre les étapes ci-après :

1) Quittez Memory-Map sur le 3500, si ce dernier est en cours d'exécution, en appuyant sur le bouton Quitter (il peut être nécessaire d'appuyer sur Menu étendu en premier) puis connectez l'Adventurer 3500 sur votre ordinateur avec le câble USB. Appuyez sur le bouton de connexion sur l'écran de l'Adventurer 3500 et ce dernier est alors perçu comme un lecteur amovible.

2) Sur votre ordinateur, dans Memory-Map, cliquez sur Calque > Importer. Dans la fenêtre d'ouverture qui s'affiche, sélectionnez les fichiers GPS eXchange (*.gpx) dans la zone de liste déroulante, puis choisissez le lecteur amovible qui contient la carte SD. Cette carte est facile à identifier car elle contient plusieurs dossiers Memory-Map, ainsi que le dossier Userdata.

Double-cliquez sur Userdata puis ouvrez le fichier préalablement sauvegardé sur votre Adventurer 2800. Le fichier de calque s'affichera sur votre PC.

Envoyer des cartes sur l'Adventurer 3500

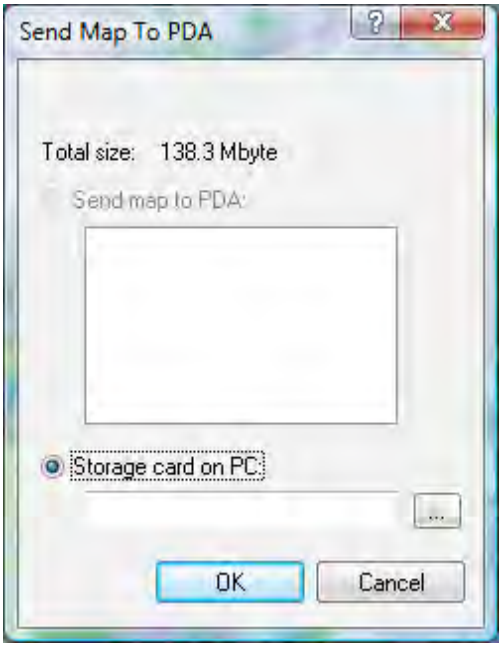
Toutes les cartes Memory-Map V5 et les cartes Digital Map Shop peuvent être transférées sur l'Adventurer 3500 et stockées sur la carte SD.

Pour ouvrir des cartes sur le GPS, touchez l'icône Menu étendu, puis Paramètres et calques et enfin Carte...

Une liste de cartes s'affiche. Si vous avez récemment transféré une carte depuis l'ordinateur, touchez le bouton Actualiser pour rafraîchir la liste des cartes. Pour ouvrir une carte appuyez sur son nom.

Envoi de cartes Memory-Map V5 (n'inclut pas les cartes Digital Map Shop)

Si vous disposez de cartes Memory-Map V5 sur votre CD ou DVD, qui ne sont pas des cartes Digital Map Shop, ces dernières peuvent être envoyées sur votre Adventurer 3500 de plusieurs façons. Tenez compte du fait qu'il existe une limite de 400 Mo par carte. Veuillez vous assurer que vos cartes ont une taille inférieure avant de les transférer sur votre GPS.



Méthode 1 – Envoi de l'ensemble de la carte

Si la taille de la carte est inférieure à 400 Mo, vous pouvez envoyer l'ensemble de la carte en une seule opération en suivant les instructions ci-dessous :

1) Quittez Memory-Map sur le 3500 si ce dernier est en cours d'exécution, en appuyant sur le bouton Quitter (il peut être nécessaire d'appuyer sur Menu étendu en premier) puis connectez l'Adventurer 3500 sur votre ordinateur avec le câble USB. Appuyez sur le bouton de connexion sur l'écran de l'Adventurer 3500 et ce dernier est alors perçu comme un lecteur amovible.

2) Dans Memory-Map sur votre PC, ouvrez la carte que vous souhaitez envoyer puis cliquez sur Appareil mobile > Transférer carte.

Une fenêtre similaire à celle ci-dessous apparaît :

Cliquez sur le bouton Carte stockage sur PC, puis sur le bouton .

Dans la fenêtre Rechercher un dossier, choisissez le disque amovible qui représente la carte SD de l'appareil. Il peut être facilement identifié car il contient plusieurs dossiers Memory-Map et un dossier Userdata. Double-cliquez sur le dossier Maps pour le sélectionner, puis cliquez sur OK pour envoyer la carte sur l'appareil.

3) Important – Déconnectez le 3500 en toute sécurité de votre ordinateur en effectuant un clic droit sur le lecteur à partir de votre ordinateur, puis sélectionnez Éjecter dans le menu. Si vous utilisez Windows XP, vous devez utiliser l'option « Supprimer le périphérique en toute sécurité » située dans la barre d'état système pour retirer le périphérique. Sinon, les données de la carte risquent d'être corrompues et rendues inutilisables.

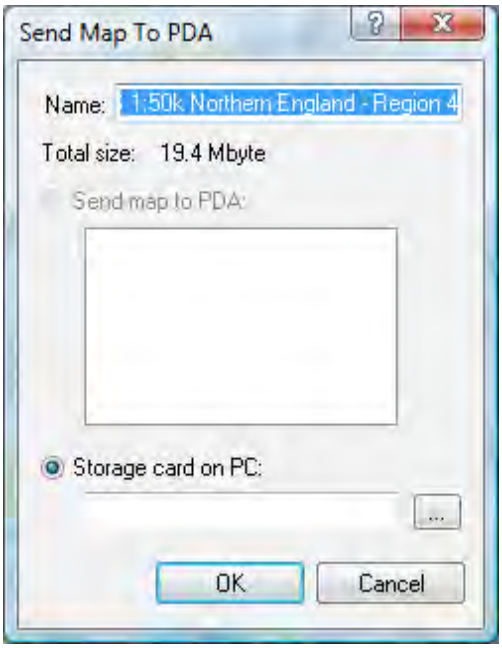
2ème méthode – Envoyer la partie visible à l'écran de la carte

Si la taille de la carte que vous souhaitez envoyer est inférieure à 400 MB, ou si vous voulez juste envoyer une partie de la carte sur le GPS, veuillez suivre les instructions ci-après.

1) Quittez Memory-Map sur le 3500 si ce dernier est en cours d'exécution, en appuyant sur le bouton Quitter (il peut être nécessaire d'appuyer sur Menu étendu en premier) puis connectez l'Adventurer 3500 sur votre ordinateur avec le câble USB. Appuyez sur le bouton de connexion sur l'écran de l'Adventurer 3500 et ce dernier est alors perçu comme un lecteur amovible.

2) Dans Memory-Map, sur votre ordinateur, ouvrez la carte que vous souhaitez transférer et faites la défiler jusqu'à la zone souhaitée. Vous pouvez réduire ou grossir la vue pour ajuster la zone jusqu'à ce que la partie affichée à l'écran vous convienne.

3) Cliquez sur Appareil mobile > Transférer la partie visible de la carte...



Une fenêtre similaire à celle ci-dessous apparaît.

Vous pouvez nommer la carte en renseignant le champ Nom.

Cliquez sur le bouton Carte stockage sur PC, puis sur le bouton .

Dans la fenêtre Rechercher un dossier, choisissez le disque amovible qui représente la carte SD de l'appareil. Il peut être facilement identifié car il contient plusieurs dossiers Memory-Map et un dossier Userdata. Double-cliquez sur le dossier Maps pour le sélectionner, puis cliquez sur OK pour envoyer la carte sur l'appareil..

4) Important – Déconnectez le 3500 en toute sécurité de votre ordinateur en effectuant un clic droit sur le lecteur à partir de votre ordinateur, puis sélectionnez Éjecter dans le menu. Si vous utilisez Windows XP, vous devez utiliser l'option « Supprimer le périphérique en toute sécurité » située dans la barre d'état système pour retirer le

périphérique. Sinon, les données de la carte risquent d'être corrompues et rendues inutilisables.

Méthode 3 – Envoi d'une zone délimitée

Pour gagner en précision sur la zone de carte à transférer, vous pouvez définir la zone en dessinant une route. Pour cela, veuillez suivre les instructions ci-après :

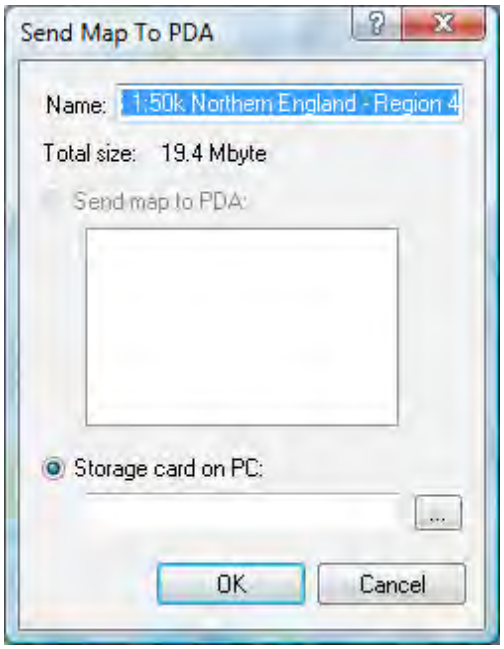
1) Quittez Memory-Map sur le 3500 si ce dernier est en cours d'exécution, en appuyant sur le bouton Quitter, puis connectez l'Adventurer 3500 sur votre ordinateur avec le câble USB. Appuyez sur le bouton de connexion sur l'écran de l'Adventurer 3500 et ce dernier est alors perçu comme un lecteur amovible.

2) Dans Memory-Map, sur votre ordinateur, ouvrez la carte que vous souhaitez transférer et faites la défiler jusqu'à la zone souhaitée. Cliquez sur le bouton Route de la barre d'outils et créer une route autour de la zone qui vous intéresse. Bien sûr, vous pouvez jouer avec le niveau de zoom pour disposer d'une vue plus générale de la carte. Et pour faire défiler la carte pendant la création de la route, il suffit d'utiliser les touches directionnelles du clavier.

3) Pour finir la route (en appuyant sur la touche Échap du clavier), assurez-vous que le dernier point posé se superpose exactement sur le premier, afin de former une zone fermée.

4) Faites un clic-droit sur la route que vous venez de créer, puis sélectionner l'option Opérations > Enclosed Area (Zone délimitée) > Tranfert vers l'appareil mobile.

Un écran similaire à celui-ci-dessous s'affiche :



Vous pouvez nommer la carte en renseignant le champ Nom. Également, veuillez vous assurer que la taille du fichier de carte n'excède pas 400 Mo. Si c'est le cas, alors cliquez sur le bouton Annuler et redimensionnez votre trajet.

Cliquez sur le bouton Carte stockage sur PC, puis sur le bouton .

Dans la fenêtre Rechercher un dossier, choisissez le disque amovible qui représente la carte SD de l'appareil. Il peut être facilement identifié car il contient plusieurs dossiers Memory-Map et un dossier Userdata. Double-cliquez sur le dossier Maps pour le sélectionner, puis cliquez sur OK pour envoyer la carte sur l'appareil.

5) Important – Déconnectez le 3500 en toute sécurité de votre ordinateur en effectuant un clic droit sur le lecteur à partir de votre ordinateur, puis sélectionnez Éjecter dans le menu. Si vous utilisez Windows XP, vous devez utiliser l'option « Supprimer le périphérique en toute sécurité » située dans la barre d'état système pour retirer le périphérique. Sinon, les données de la carte risquent d'être corrompues et rendues inutilisables.

Chargement de cartes chiffrées ou de cartes Digital Map Shop sur l'Adventurer 2800

Les cartes codées et de Digital Map Shop sont différentes des anciennes cartes dans le sens où elles doivent être déverrouillées à la fois sur l'ordinateur et sur l'appareil mobile. Les produits Digital Map Shop permettent de bénéficier du même crédit de km² sur votre ordinateur que sur votre appareil mobile. Ainsi, si vous disposez d'un crédit de 10 000 km² de cartes IGN 1 :50 000 à télécharger sur votre ordinateur, vous aurez aussi 10 000 km² de cartes IGN 1 :50 000 pour votre appareil mobile.

Une fois que vous avez téléchargé et activé une carte sur votre ordinateur, vous pouvez la charger sur votre Adventurer 3500 en suivant les instructions ci-après:

1) Quittez Memory-Map sur le 3500, si ce dernier est en cours d'exécution, en appuyant sur le bouton Quitter (il peut être nécessaire d'appuyer sur Menu étendu en premier) puis connectez l'Adventurer 3500 sur votre ordinateur avec le câble USB. Appuyez sur le bouton de connexion sur l'écran de l'Adventurer 3500 et ce dernier est alors perçu comme un lecteur amovible.

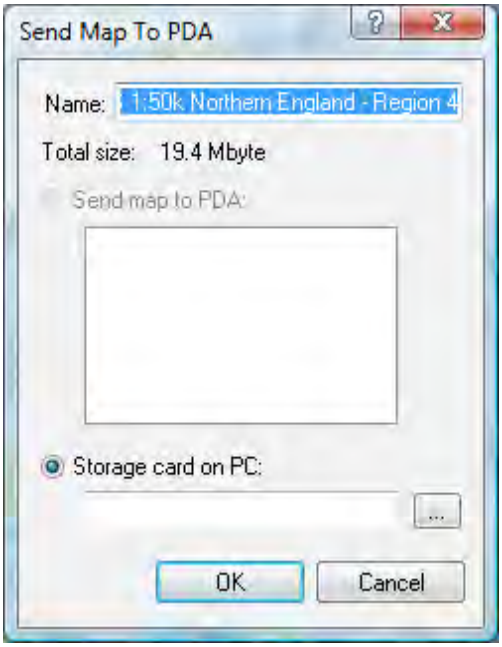
2) Dans Memory-Map, sur votre ordinateur, ouvrez la carte que vous souhaitez transférer et faites la défiler jusqu'à la zone souhaitée. Cliquez sur le bouton Route de la barre d'outils et créer une route autour de la zone qui vous intéresse. Bien sûr, vous pouvez jouer avec le niveau de zoom pour disposer d'une vue plus générale de la carte. Pour faire défiler la carte pendant la création de la route, il suffit d'utiliser les touches directionnelles du clavier.

Pour finir la route (en appuyant sur la touche Échap du clavier), assurez-vous que le dernier point posé

se superpose exactement sur le premier, afin de former une zone fermée.

3) Cliquez du bouton droit sur la route que vous venez de créer, puis sélectionner l'option Opérations > Enclosed Area (Zone délimitée) > Transfert vers l'appareil mobile.

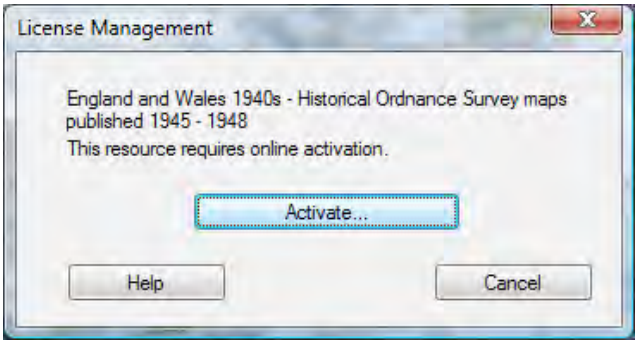
4) Un écran similaire à celui-ci-dessous s'affiche :



Cliquez sur le bouton Carte stockage sur PC, puis sur le bouton .

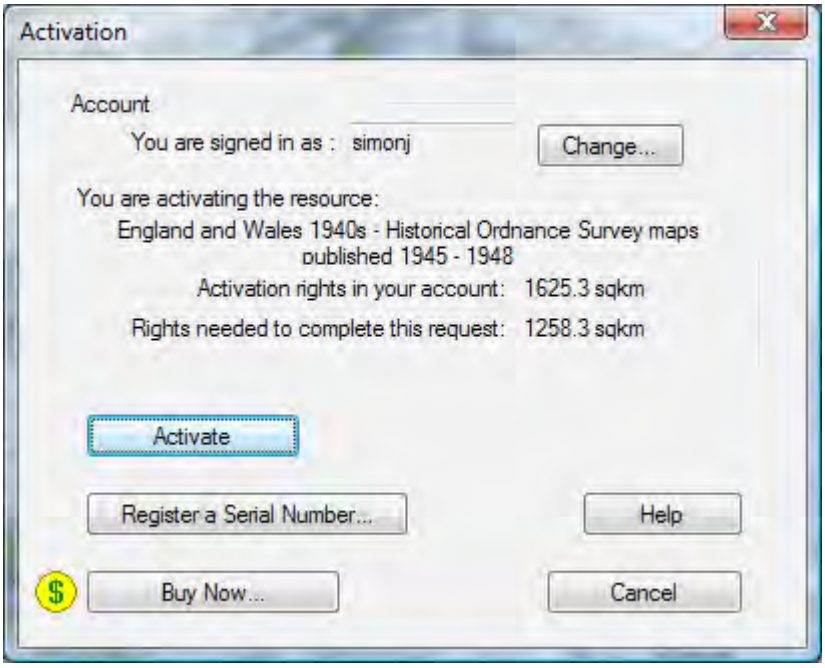
5) Dans la fenêtre Rechercher un dossier, choisissez le disque amovible qui représente la carte SD de

l'appareil. Il peut être facilement identifié car il contient plusieurs dossiers Memory-Map et un dossier



Userdata. Double-cliquez sur le dossier Maps pour le sélectionner puis OK pour envoyer la carte sur l'appareil.

6) Une fenêtre similaire à celle ci-dessous peut s'afficher pour activer la carte. Si c'est le cas, cliquez sur le bouton Activer. Cet écran apparaîtra seulement une fois pour chaque type de carte que vous voudrez envoyer sur l'Adventurer 3500.


Activation
Account
You are signed in as : simonj
Change...
You are activating the resource:
England and Wales 1940s - Historical Ordnance Survey maps published 1945 - 1948
Activation rights in your account: 1625.3 sqkm
Rights needed to complete this request: 1258.3 sqkm
Activate
Register a Serial Number...
Help
Buy Now...
Cancel

7) Les cartes Digital Map Shop doivent être activées sur la carte SD de votre Adventurer 3500 et sur votre ordinateur. L'écran suivant indique combien de crédits cartographiques il vous reste pour activer sur une carte SD/un appareil mobile et combien de crédits cartographiques vous allez utiliser en transférant cette carte.

Si la zone à transférer vous convient et que vous avez suffisamment de crédit cartographique, alors il suffit de cliquer sur Activer pour transférer la carte sur le GPS et la déverrouiller.

Si le bouton Activer n'apparaît pas, cela signifie que la zone que vous essayez d'envoyer sur le GPS dépasse le montant de crédit cartographique dont vous disposez. Cliquez alors sur Annuler, redimensionnez la route et refaites l'opération.

8) Important – Important – Safely remove the 3500 from your PC by right-clicking on the drive in Computer and selecting Eject from the menu. If you are using Windows XP you will need to use the Safely Remove Hardware option in the system tray to remove the device.Not doing so could corrupt the card data making it unusable.

Ouverture et affichage d'une carte Digital Map Shop sur le GPS

Pour consulter une carte Digital Map Shop sur votre 3500, veuillez suivre les instructions ci-après :

1) Appuyez sur le bouton Menu puis Paramètres et calques et enfin sur Carte dans la liste.

2) Appuyez sur le bouton Actualiser pour mettre à jour la liste des cartes, puis ouvrez la carte IGN 1 :1M France en appuyant sur son nom dans la liste.

3) Déplacez la carte routière sur la zone couverte par la carte Digital Map Shop que vous venez juste de transférer. Touchez l'écran et maintenez appuyé, une fenêtre apparaît avec une liste de cartes..

Sélectionnez celle que vous venez de transférer pour l'afficher.

Préparation d'une carte SD pour l'Adventurer 3500

Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser une carte SD de plus grande capacité, jusqu'à 16 Go, dans le 3500 pour installer les cartes qui figurent sur le disque de l'ordinateur. Tenez compte du fait que vous ne pouvez pas copier les cartes pré-chargées sur une nouvelle carte SD, car ces cartes sont verrouillées sur la carte d'origine pour des raisons de sécurité.

Pour configurer la nouvelle carte SD avec Adventurer, vous devez procéder de la façon suivante :

1) Copiez les dossiers suivants de la carte SD d'origine vers la nouvelle carte SD.

2577

ASIMAP

Pictures

Userdata

La meilleure façon de procéder consiste à copier les dossiers de la carte SD d'origine dans un dossier sur votre ordinateur, puis de copier à nouveau ces dossiers sur la nouvelle carte SD.

2) Associez la licence à la nouvelle carte SD pour fonctionner avec le GPS. Pour associer la licence à la carte SD, procédez de la façon suivante :

- Insérez la nouvelle carte SD dans l'Adventurer 3500 et démarrez Memory-Map sur le périphérique. Le message suivant s'affiche « The license for resource GPS Features has not been activated » (La licence de la fonctionnalité GPS n'a pas été activée). Appuyez sur OK, puis quittez le programme en appuyant sur le bouton Menu étendu, puis sur Quitter.
- Connectez le 3500 à votre ordinateur, puis appuyez sur le bouton de connexion. Ouvrez Memory-Map sur votre ordinateur, puis cliquez sur Aide > Gestion de la licence, puis sur l'option Carte SD.
- Dans la fenêtre qui s'affiche, cliquez sur GPS Features (Fonctionnalités GPS) dans la liste sélectionnée, puis cliquez sur Activer. Le cas échéant, entrez votre nom d'utilisateur et votre mot de passe. Il pourra vous être demandé de nommer la carte SD de façon à pouvoir l'identifier facilement par la suite. Choisissez un nom significatif si nécessaire.

Si vous devez enregistrer un numéro de série, entrez celui qui figure dans le guide d'installation du logiciel sur l'Adventurer 3500. Une fois activées, l'état des fonctionnalités GPS devient Valide, pas d'expiration.

Votre carte peut désormais être utilisée avec l'Adventurer 3500.

Tenez compte du fait que le numéro de série de l'Adventurer 3500 permet d'activer la fonctionnalité GPS sur deux cartes SD. Si vous souhaitez déplacer la licence d'une carte SD à une autre, vous devez vous connecter au site Web ci-dessous et cliquer sur le bouton Migrate Licence (Migrer licence).

www.memory-map.co.uk/activate

Important - Si votre Adventurer incluait une carte SD avec des cartes, ou si vous avez acheté une carte SD contenant des cartes, ces données ne peuvent pas être transférées vers une autre carte SD. Les détenteurs du copyright de ces cartes imposent le chiffrement des données et le verrouillage sur la carte SD d'achat, ce qui signifie que la carte ne peut pas être copiée ou déplacée vers une nouvelle carte SD.

Des cartes SD supplémentaires, prêtes à l'emploi et sous licence, peuvent également être achetées sur le site de Memory-Map, à l'adresse **www.memory-map.fr**

Si vous avez besoin d'aide ou d'assistance, veuillez consulter la page **www.memory-map.fr**